

способствующего профессиональной реабилитации лиц с инвалидностью:

- о повышении качества профессионального образования лиц с ограниченными возможностями здоровья;
- обеспечении условий для их успешной социализации и интеграции в профессиональное сообщество;
- взаимодействии с работодателями по содействию трудоустройству выпускников;
- создании условий соревновательной практики обучающихся, способствующей и повышению качества обучения, и трудоустройству выпускников на открытом рынке труда.

1. О социальной защите инвалидов в Российской Федерации : Федеральный закон от 24.11.1995 № 181-ФЗ (последняя редакция) [Электронный ресурс]. URL: <https://fzrf.su/zakon/o-socialnoj-zashchite-invalidov-181-fz/> (дата обращения: 02.12.2018).

2. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/57422614/> (дата обращения: 02.12.2018).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ «ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ» КАК ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ

Е. В. Чикова, ассистент кафедры социальной работы
pargelia@yandex.ru

Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина
(Екатеринбург)

К л ю ч е в ы е с л о в а: инвалиды, лица с ограниченными возможностями здоровья, виртуальный мир, виртуальная образовательная среда, Second Life, vAcademia.

Введение. Интернет – стремительно развивающееся глобальное пространство, несущее в себе беспрецедентные возможности для всех групп населения, в том числе для лиц с физическими, сенсорными или когнитивными нарушениями. Общение посредством социальных сетей, получение информации через информационные сайты и порталы, использование ресурсов интернет-рекрутмента для трудоустройства и, разумеется, возможностей дистанционного обучения для получения образования – вот неполный список того, что предлагает Всемирная паутина для улучшения качества жизни. Один из инструментов Интернета, которым имеют возможность пользоваться инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) при наличии определенных устройств, программного обеспечения и/или человеко-компьютерного интерфейса – это виртуальные миры, которые чаще всего представлены в виде многопользовательских онлайн-игр. Основная функция виртуальных миров – создание площадки для общения в рамках игрового симулятора, но они могут выполнять и образовательную функцию, организуя взаимодействие учащегося с преподавателем посредством создания виртуальной образовательной среды.

Материалы и методы. Ярким примером трехмерного виртуального мира с элементами социальной сети является проект Second Life, запущенный в 2003 г. компанией Linden Lab. И если первым обучающим опытом на платформе Second Life стало обучение иностранным языкам, то теперь в самых разнообразных обучающих целях платформа используется многими университетами (Гарвардским и Оксфордским университетами, Массачусетским технологическим институтом, университетом Беркли и т. д.), библиотеками (Caledon Public Library), музеями (Exploratorium), компаниями (IBM, Dell, Nissan и т. д.) и правительственными организациями (NASA). Проведение различных мероприятий и курсов в виртуальной среде Second Life осуществляется и образовательными учреждениями в России. Московская финансово-промышленная академия проводила лекции по тайм-менеджменту, а Московский открытый юридический институт открыл в Second Life курс обучения юриспруденции. В настоящее время активно развивается и российский проект –

виртуальная образовательная среда vAcademia, на базе которой создан целый виртуальный трехмерный образовательный городок, где есть все необходимое для проведения эффективных учебных занятий: аудитории, интерактивные доски с набором презентационных инструментов, текстовые и звуковые коммуникации, поддержка веб-камер. Ученики получают возможность общаться между собой через голосовые или текстовые коммуникации. Главной особенностью виртуальной Академии является возможность делать 3D записи занятий [1, с. 355].

Результаты. Таким образом, появляется возможность на базе виртуальных сред развернуть целый комплекс самых разнообразных социальных лабораторий, в которых при минимальных рисках допустимо проведение любых экспериментов и исследований, моделирование ролевых игр и ситуаций, что в рамках обучения оказывается очень эффективным и востребованным [2]. Кроме того, как показывает практика, пространство виртуального мира привлекает студентов, делает их обучение более динамичным, побуждая к самообразованию, а также устраняет барьеры «физического мира» для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями, обучающихся на данной платформе.

Закключение. В реальности мы пытаемся создать для инвалидов и лиц с ОВЗ доступную среду, в том числе в пространстве образовательных учреждений. Виртуальные же площадки изначально подразумевают наличие безбарьерности, уравнивая индивидов в виртуальном мире, и это обуславливает их востребованность как платформы для обучения лиц с инвалидностью и ОВЗ.

1. Сморгалов А. Ю., Садовин И. А. Система переноса лекций в виртуальный мир vAcademia с использованием возможностей Microsoft Kinect и потоковых процессоров // Программные системы и вычислительные методы. 2013. № 4(5). С. 354–362.

2. Graves L. A Second Life for Higher Ed: A virtual world offers new opportunities for teaching // U.S. News and World Report [Electronic resource]. Mode of access: <http://www.usnews.com/education/online-education/articles/2008/01/10/a-second-life-for-higher-ed> (дата обращения: 20.11.2018).